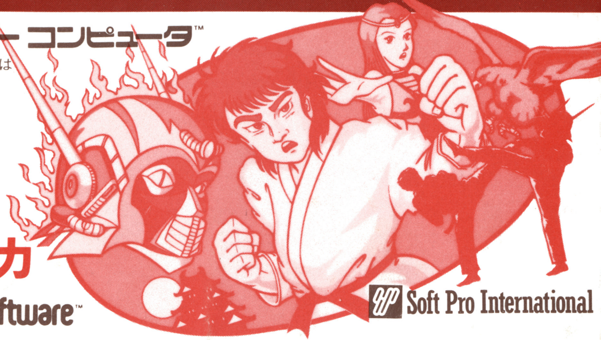
Karateka™ カラテカ

取扱説明書
SFC-KR

任天堂 ファミリーコンピュータ™

「ファミリーコンピュータ」は
任天堂の商標です。



●カラテカ

Licensed from
Brøderbund Software™

Soft Pro International

このたびは**ソフトプロ KARATEKA**（カラテカ）をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

◆目　　次◆

1.使用上の注意

1） 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

2） 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

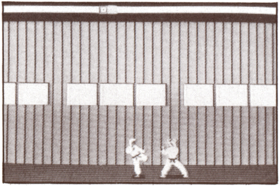
3） シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

史上最強の拳法（けんぽう）でアクマ将軍を倒せ！
——マリコ姫は君の助けをまっている——

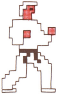
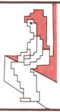
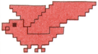
一体どうしたというのだろう。村は焼かれ人影もない。何かとんでもない事が起ったようだ。無敵の拳法（けんぽう）“南斗再試拳（なんとさいしけん）”を体得し、カラテカになって戻って来た君は、ボウ然とした。「なんということだ！」愛するマリコ姫が極悪非道（ごくあくひどう）のアクマ将軍にさらわれた事を知った君の怒（いか）りは遂に爆発。「なんとしてでもマリコ姫を奪い返さなければいけない。」必殺拳を身につけた君の腕は鳴り、アクマ将軍への憎しみの炎が火をふいた。アクマの城で助けを待っているマリコ姫を救うのは君だ。もちろん城ではアクマ将軍の手下や罠（わな）が待ちうけている。しかし君の勇気とマリコ姫への愛が蹴（け）りや突きを一層、するどいものにする。愛の力は何よりも強いのだ！さあ、君の力と技を充分に発揮して、愛するマリコ姫を一刻も早くアクマの城から助け出して欲しい。

2.KARATEKA(カラテカ)の遊び方

このゲームは右方向スクロールのリアルタイムアドベンチャーゲームです。カラテカである君はアクマの城にとじこめられているマリコ姫を助けなければいけません。もちろん、マリコ姫を救うまでには、アクマの手下と戦かったり、色色な罠(わな)を通過しなければいけません。手下は先へ進む程、強くなりますし、最後のアクマ将軍はなかなかの強者(つわもの)です。また、戦っている最中は体力を消耗(しょうもう)するため、後退して体力の回復をまたなければいけません。アクマの城を突き進みマリコ姫を救い出せるかどうかは君の腕次第です。



■登場キャラクター

	カラテカ(KARATEKA) アクマ将軍の城にとじこめられてるマリコ姫を救うために得意の空手でアクマ将軍を倒します。		マリコ姫 カラテカが助けに来てくれるのを、アクマの城の奥でひたすら待っています。
	アクマ(AKUMA)将軍 カラテカの最大の敵、空手の達人でもあります。		アクマ(AKUMA)将軍の手下 この他、いろいろなタイプが出て来て、先へ進む程、強くなります。
	タカ アクマ(AKUMA)将軍のペット。罠のひとつでもあります。		

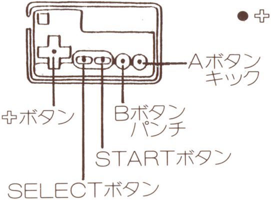
3.コントローラー各部の名称と操作の説明

＊このゲームは一人でしか遊べません。

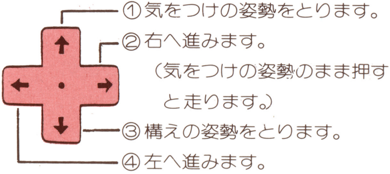
● **STARTボタン**

このボタンを押すと、ゲームが始まります。

● **コントローラー**1



● **✚ボタン**　カラテカを操作します。



● **Aボタン**　カラテカである君が蹴りをします。

①を押してAを押すと上段蹴りをします。

②を押してAを押すと中段蹴りをします。

③を押してAを押すと下段蹴りをします。

● **Bボタン**　カラテカである君が突きをします。

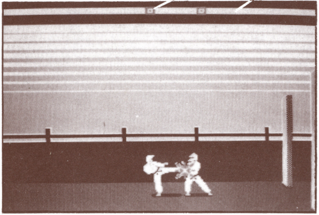
①を押してBを押すと上段突きをします。

②を押してBを押すと中段突きをします。

③を押してBを押すと下段突きをします。

＊蹴り、突きは構えの姿勢をとらないとできません。

4.画面説明



・ヒットポイントメーターは、体力の量を表わし、君は赤色、敵は青色です。

・ヒットポイントランプの青が点滅すると敵の出現を知らせます。

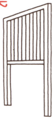
・敵のヒットポイントランプが点滅したらとどめをさすことができます。

・君のヒットポイントランプが点滅したら、後退して体力の補給をしなければいけません。

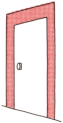
・城の中で遭遇（そうぐう）する罠をうまく通過しなければいけません。

■罠

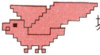
城の中に入ると、邪魔(じゃま)をします。



上からするどい刃がカラテカをひと突きにします。敵は平気ですが、カラテカは慎重に通らなければいけません。



カギのかかったドアです。もちろんカギはありません。どうやって開ければよいか考えて通って下さい。



城に入って敵を倒した後、突然あらわれます。

＊敵を倒すだけでなく、罠(わな)にもかからないよう空手をうまく使って下さい。

■君が負けてしまう場合

・アクマ将軍にやられた時

・アクマ将軍の手下にやられた時

・罠(わな)をうまく通過できなかった時

・海や崖(がけ)の前で君のヒットポイントランプが点滅して後退できない時などです。

■アドバイス

・ヒットポイントランプが赤色のみ、つまり敵が現われていない状態の時は、
走った方が得です。

・射程距離(しゃていきょり)は短かいですが、蹴(け)りよりも突きの方が威力があります。

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221